

POO ?

- Programmation Orientée Objet
- Design Patterns

- 8 cours/TD
- 8 TD/TP

- Cours : Philippe Finkel, finkel@univ-mlv.fr
- TD/TP

Prérequis

- Compréhension des principes de base POO
 - + interface,
 - + héritage, abstract,
 - + polymorphisme
- Java (pour être efficace en TD!)
 - + aisance avec la syntaxe java
 - + minimum de connaissance des api du jdk
 - + *connaître* au moins deux types List et un type Map
 - + savoir lire et écrire un fichier,
 - + utiliser un Scanner
 - + ...
 - + aisance minimum avec eclipse

- Clarifier la terminologie POO
 - délégation, responsabilité, refactoring, ...
- Apprendre les rudiments UML
- Apprendre et maîtriser les grands principes de la Programmation Orienté Objet
- Apprendre et maîtriser les principaux DPs
 - Nom, scope, classification,
 - UML
 - Description en une ou deux phrases
 - capacité à appliquer/reconnaître
- Prendre conscience des difficultés en POO
 - Et des outils, méthodes, DPs pour limiter les risques

Evaluation

- Compte-rendus de TP
 - + ~ 30 % note finale

- Un partiel
 - + ~ 70 % note finale
 - + Questions de cours
 - + Comprendre/faire schémas UML
 - + Réflexion
 - + Conception & code